

MATTEL ELECTRONICS®  
**IntelliVision®** La Télévision Intelligente™

# ASTROSMASH™



Illustrations: © Mattel, Inc., 1981 Mattel Canada Inc. 3605-0720  
Toronto, Ontario, Canada M8Z 5R5. **IMPRIMÉ À HONG KONG.** Tous droits réservés.



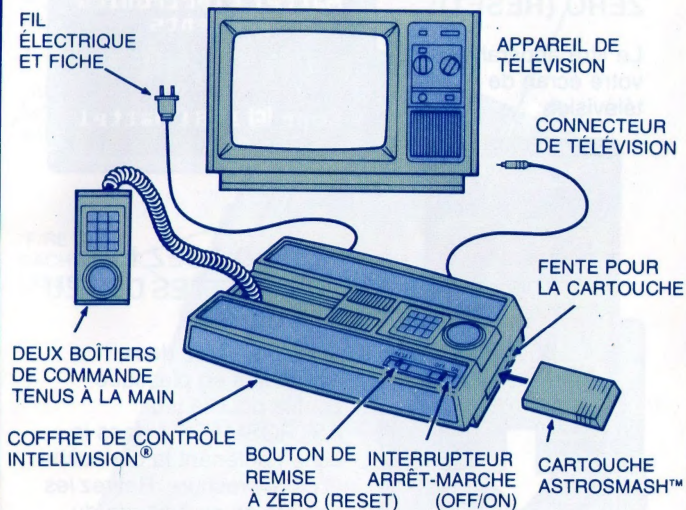
Le ciel semble vous TOMBER sur la tête! Vous êtes le commandant en chef d'une batterie de canons laser et ILS ARRIVENT!... une attaque de météores multicolores avec des bombes tourbillon qui, de temps à autre, font sauter l'un de vos canons si vous les laissez atterrir, ET — pour rendre la vie vraiment intéressante, des missiles guidés et une attaque d'OVNI! Plus votre total de points s'élève, plus c'est passionnant!

## BUT DU JEU

Atteindre autant de météores, de bombes, de missiles et de soucoupes volantes que possible, sans être atteint vous-même. A mesure que vos points s'accumulent, le jeu s'accélère et présente davantage de difficultés à vaincre. Jouez à tour de rôle avec vos amis pour voir qui fera le "meilleur score"!



## VÉRIFIEZ LES APPAREILS



## SOYEZ CERTAIN QUE:

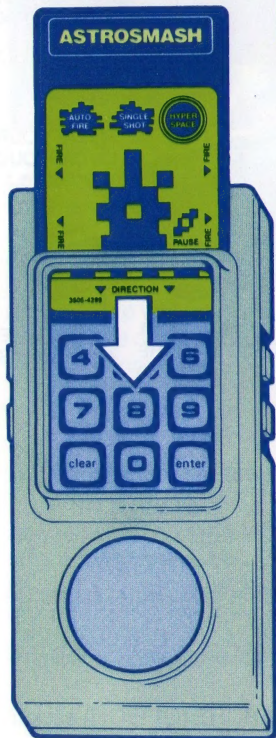
- Le COFFRET DE CONTRÔLE est relié à l'appareil de télévision et branché.
- L'INTERRUPTEUR TÉLÉVISION/JEU (TV/GAME) est sur la position GAME (jeu).
- L'APPAREIL DE TÉLÉVISION est branché et correctement réglé.
- La cartouche ASTROSMASH™ est engagée à fond dans la fente.
- L'INTERRUPTEUR ARRÊT-MARCHE (OFF/ON) est sur la position ON (marche).





## PRESSEZ LE BOUTON DE REMISE À ZÉRO (RESET):

Le titre apparaîtra sur  
votre écran de  
télévision:



## INTRODUISEZ LES PLAQUETTES DE JEU

Vous trouverez deux  
plaquettes en plastique  
souple pour le jeu  
ASTROSMASH™ dans la  
boîte contenant la cartouche  
et cette brochure. Retirez les  
boîtiers de commande du  
coffret de contrôle.

Introduisez la plaquette dans  
le boîtier de commande.  
Soyez certain qu'elle est in-  
troduite à fond. La plaquette  
vous servira de guide visuel  
pendant le jeu.

BOÎTIER DE COMMANDE  
MANUEL



## EXAMINEZ LES COMMANDES

"SINGLE SHOT":  
MODE DE TIR  
À UN COUP

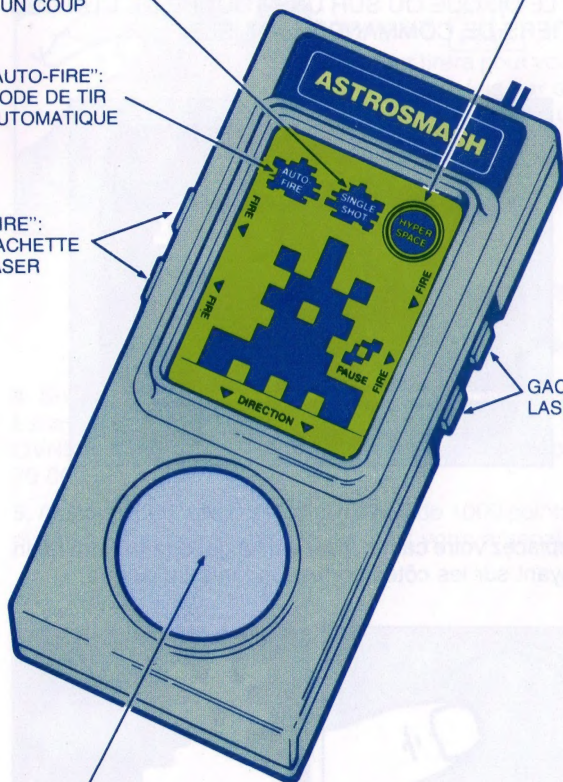
"AUTO-FIRE":  
MODE DE TIR  
AUTOMATIQUE

"FIRE":  
GACHETTE  
LASER

"HYPER-ESPACE"

GACHETTE  
LASER

DISQUE DE DIRECTION:  
OPÈRE LE DÉPLACEMENT DU  
LASER GAUCHE ET DROIT

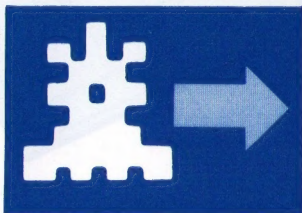
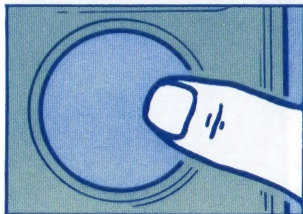


## PRÉPAREZ-VOUS!

QUAND VOUS VOYEZ LE TITRE DU JEU, APPUYEZ SUR LE DISQUE OU SUR UNE TOUCHE DE L'UN DES BOÎTIERS DE COMMANDE MANUELS.



1. Déplacez votre canon laser actif à gauche et à droite en appuyant sur les côtés correspondants du disque.





2. Quand vous vous trouvez sous un rocher ou un autre objet qui tombe, **TIRER** en appuyant sur n'importe quel bouton de service (ou appuyez sur **AUTO FIRE** et l'ordinateur tirera pour vous au rythme de 3 fois par seconde).



Pour obtenir un tir rapide, utilisez le mode **SINGLE SHOT**, gardez appuyé le bouton **FIRE** et tapotez le disque.

3. Faites mouche sur autant de rochers que possible — tous ceux qui atterrissent réduisent votre score.

4. Soyez **certain** d'atteindre toutes les bombes blanches! Essayez d'atteindre ou d'éviter les missiles guidés et les OVNI hostiles (qui surgissent quand votre score dépasse 20 000 points)!

5. À chaque fois que votre total s'élève de 1000 points, vous disposez d'un autre canon laser dans votre arsenal.






## 6. Formulaire de calcul des points:

Votre total **AUGMENTE** quand vous atteignez...

| NIVEAU    | GROS ROCHER   | PETIT ROCHER  | GROSSE BOMBE  | PETITE BOMBE  | MISSILE GUIDÉ   | OVNI  |
|-----------|---|---|---|---|---|---|
|           |  |  |  |  |  |  |
| <b>1x</b> | 10  | 20  | 40  | 80  | 50  | —   |
| <b>2x</b> | 20  | 40  | 80  | 160   | 100   | —   |
| <b>3x</b> | 30  | 60  | 120   | 240   | 150   | —   |
| <b>4x</b> | 40  | 80  | 160   | 320   | 200   | 400   |
| <b>5x</b> | 50  | 100   | 200   | 400   | 250   | 500   |
| <b>6x</b> | 60  | 120   | 240   | 480   | 300   | 600   |

Votre total **DIMINUE** quand...

| NIVEAU    | DE GROS ROCHERS ATTERRISSENT  | DE PETITS ROCHERS ATTERRISSENT  | VOTRE CANON EST ATTEINT, OU UNE BOMBE ATTERRIT                                    |
|-----------|---|---|---|
|           |  |  |  |
| <b>1x</b> | - 5   | -10   | -100  |
| <b>2x</b> | -10   | -20   | -200  |
| <b>3x</b> | -15   | -30   | -300  |
| <b>4x</b> | -20   | -40   | -400  |
| <b>5x</b> | -25   | -50   | -500  |
| <b>6x</b> | -30   | -60   | -600  |





## Le niveau des points change:

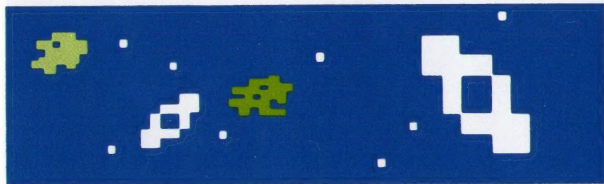
| NIVEAU | COULEUR DE FOND | POINTS          |
|--------|-----------------|-----------------|
| 1x     | Noir            | jusqu'à 999     |
| 2x     | Bleu            | 1 000 à 4 999   |
| 3x     | Violet          | 5 000 à 19 999  |
| 4x     | Turquoise       | 20 000 à 49 999 |
| 5x     | Gris            | 50 000 à 99 999 |
| 6x     | Noir            | 100 000 et plus |

**REMARQUE:** TOUT S'ACCÉLÈRE ET VOUS AVEZ DAVANTAGE DE CIBLES ET D'ATTAQUANTS SE DÉPLAÇANT PLUS RAPIDEMENT, DANS LES SCORES PLUS ÉLEVÉS—EN PARTICULIER QUAND LE TOTAL DÉPASSE 100 000, 200 000, 500 000 ET UN MILLION DE POINTS!

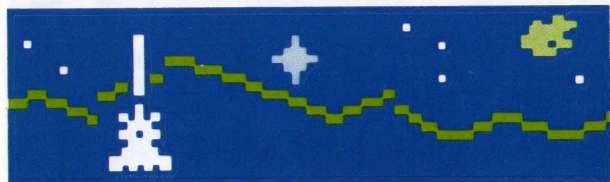
7. Quand vous atteignez un rocher et qu'il se fragmente en deux parties, essayez d'atteindre ces deux fragments: chacun vous fait gagner deux fois plus de points que le gros rocher d'origine!



8. Chaque fois que vous apercevez un objet blanc, efforcez-vous de l'éviter ou de l'atteindre...



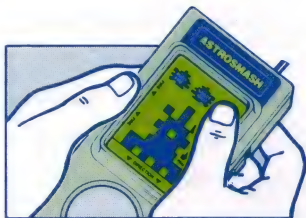
- *Bombes tourbillon blanches (grandes et petites)* — Efforcez-vous d'atteindre toutes celles que vous pourrez — si l'une d'elles atterrit, vous perdez un canon laser (quand vous les avez tous perdus, le jeu est fini).



- *Les missiles guidés à pulsations* — chercheront à atteindre votre canon laser actif et le feront éclater par contact! Si vous le pouvez, mettez-vous directement au-dessous d'un de ces missiles pendant qu'il corrige sa trajectoire, et **abattez-le!** Si le missile atteint le sol, il se peut qu'il se dirige parfois sur votre laser en volant à l'horizontale. Si cela se produit, votre seule chance d'échapper est d'aller dans l'**HYPERSPACE!** (vous déplace instantanément dans un autre endroit). Quand vous appuyez sur **HYPERSPACE** votre laser se dé-



placera immédiatement à gauche ou à droite d'une distance déterminée par l'ordinateur. Le missile guidé tentera de vous suivre et vous devrez peut-être vous réfugier plus d'une fois dans l'HYPER-ESPACE — tout en risquant de vous trouver sous une chute de rocher!



- *L'attaque d'OVNI* — apparaît parfois quand votre score dépasse 20 000 points. Ils traversent l'écran, lançant d'énormes bombes sur votre canon laser actif. Les bombes tombent assez lentement pour que vous puissiez les éviter. Continuez de vous déplacer! Essayez de vous poster directement au-dessous de l'OVNI et abattez-le!



**9.** Ne tirez pas sur des rochers qui tombent et qui sont très près de votre laser actif, étant donné que l'explosion peut produire des éclats qui feront sauter votre canon.

**10.** Quand vous devenez habile à l'ASTROMASH™, le jeu peut se poursuivre pendant un certain temps. Si vous désirez faire une pause, pensez au "code d'interruption" (appuyez en même temps sur les deux points jaunes de la plaquette).

Pour reprendre, appuyez sur l'un ou l'autre disque.





# CARNET DE RELEVÉ DES POINTS

NOM

TOTAL



## CARNET DE RELEVÉ DES POINTS

NOM

TOTAL





### GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Mattel Electronics® garantit au premier acheteur de n'importe laquelle de ses cartouches ou cassettes que le produit est exempt de défaut de matières premières et de vice de fabrication pendant 90 jours à compter de la date d'achat. S'il s'avère défectueux, retournez le produit avec la preuve d'achat soit chez le marchand où il a été acheté, soit au Centre DISC. Pour tous renseignements complémentaires, veuillez téléphoner en P.C.V. au numéro suivant: 416-252-1991.

La présente garantie vous accorde certains droits spécifiques. Vous en possédez peut-être d'autres qui peuvent varier d'une province à l'autre. Mattel Electronics décline toute responsabilité pour les dommages résultant d'un accident, d'un mauvais usage ou d'un usage excessif.





MATTEL ELECTRONICS

**IntelliVision**® Intelligent Television

CARTRIDGE INSTRUCTIONS  
(FOR 1 PLAYER)

# ASTROSMASH™



FOR COLOR TV VIEWING ONLY



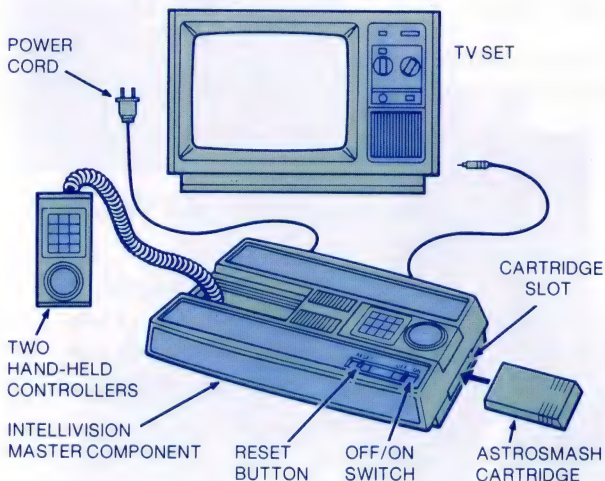
The sky IS falling! Chicken Little was right! You're the laser battery Commander and HERE THEY COME!...an attack of multicolored meteors with an occasional spinning bomb that will blow up one of your guns if you let it land, AND — to really make life interesting, some guided missiles and an Attack UFO! As your score goes higher, so does the excitement!

## OBJECT OF THE GAME

To hit as many meteors, bombs, missiles and flying saucers as possible, without being hit yourself. As your score grows higher, the game speeds up and gives you more challenge. Take turns with your friends to see who can get the highest "peak score"!



## CHECK YOUR EQUIPMENT



## MAKE SURE:

- MASTER COMPONENT is connected to TV set and power cord is plugged in.
- ANTENNA SWITCH BOX is set at GAME.
- TV SET is plugged in and properly adjusted.
- ASTROSMASH CARTRIDGE is placed in slot, firmly engaged.
- OFF/ON SWITCH is turned ON.





## PRESS RESET BUTTON

Title will appear  
on TV screen:

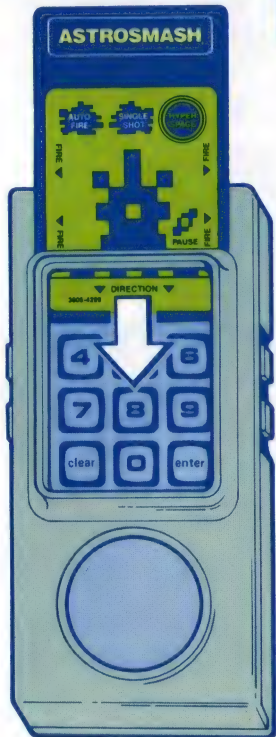


## ADD OVERLAYS

Find the  
ASTROSMASH™ key-  
pad overlay in the  
cartridge package  
with this booklet.

Remove Hand  
Controller from the  
console.

Insert overlay into the  
Hand Controller. Make  
sure the overlay fits  
tight and is all the way  
in. The overlay will be  
your visual guide to  
the ASTROSMASH  
game.



HAND CONTROLLER



# EXAMINE YOUR CONTROLS

SINGLE-SHOT  
FIRING MODE

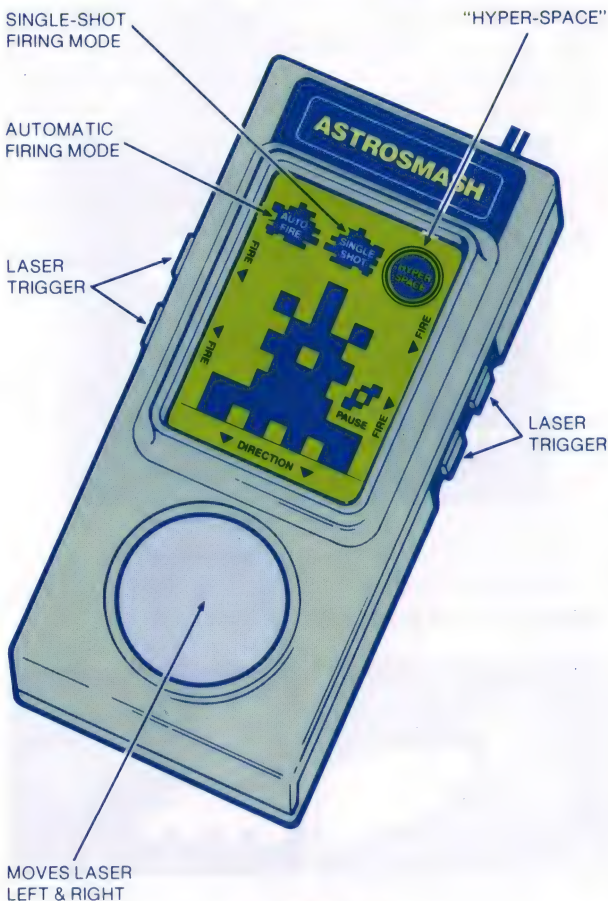
AUTOMATIC  
FIRING MODE

LASER  
TRIGGER

"HYPER-SPACE"

MOVES LASER  
LEFT & RIGHT

LASER  
TRIGGER

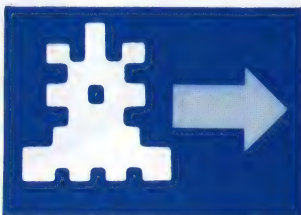
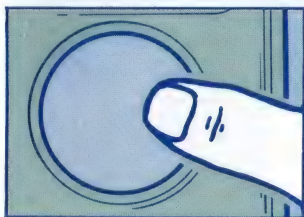


## GET READY!

WHEN YOU SEE THE GAME TITLE, PRESS DISC OR ANY KEY ON EITHER HAND CONTROLLER.



1. Move your active laser gun left and right by pressing those sides of the Disc.





2. When you are under a falling rock or other object, FIRE by pressing any action button



(or press **AUTO FIRE** and

the computer will shoot 3 times each second for you). For rapid fire, use SINGLE SHOT mode, keep de-

pressing a FIRE button and tap the Disc.

3. Hit as many rocks as you can — every one that lands reduces your score.

4. Be **sure** to hit every white “spinner”! Try to hit or avoid guided missiles and attacking UFOs (which appear when your score is over 20,000 points)!

5. Every time your peak score goes up another 1,000 points, you get another laser gun in your arsenal.






## 6. Scoring formula:

**Your score goes *UP* when you hit...**

| LEVEL     | BIG ROCK  | SMALL ROCK  | BIG SPINNER   | SMALL SPINNER   | GUIDED MISSILE  | UFO   |
|-----------|---|---|---|---|---|---|
|           |  |  |  |  |  |  |
| <b>1x</b> | 10  | 20  | 40  | 80  | 50  | —   |
| <b>2x</b> | 20  | 40  | 80  | 160   | 100   | —   |
| <b>3x</b> | 30  | 60  | 120   | 240   | 150   | —   |
| <b>4x</b> | 40  | 80  | 160   | 320   | 200   | 400   |
| <b>5x</b> | 50  | 100   | 200   | 400   | 250   | 500   |
| <b>6x</b> | 60  | 120   | 240   | 480   | 300   | 600   |

**Your score goes *DOWN* when...**

| LEVEL     | BIG ROCK LANDS  | SMALL ROCK LANDS  | YOUR GUN IS HIT, OR A SPINNER LANDS   |
|-----------|---|---|---|
|           |  |  |  |
| <b>1x</b> | - 5   | -10   | -100  |
| <b>2x</b> | -10   | -20   | -200  |
| <b>3x</b> | -15   | -30   | -300  |
| <b>4x</b> | -20   | -40   | -400  |
| <b>5x</b> | -25   | -50   | -500  |
| <b>6x</b> | -30   | -60   | -600  |



## Scoring level changes:

| LEVEL     | BACKGROUND<br>COLOR | SCORE<br>RANGE   |
|-----------|---------------------|------------------|
| <b>1x</b> | Black               | up to 999        |
| <b>2x</b> | Blue                | 1,000-4,999      |
| <b>3x</b> | Purple              | 5,000-19,999     |
| <b>4x</b> | Turquoise           | 20,000-49,999    |
| <b>5x</b> | Gray                | 50,000-99,999    |
| <b>6x</b> | Black               | 100,000 and over |

**NOTE:** EVERYTHING SPEEDS UP AND YOU HAVE MORE TARGETS AND ATTACKERS, MOVING FASTER, AT THE HIGHER SCORES — ESPECIALLY WHEN THE TOTAL PASSES 100,000, 200,000, 500,000 AND ONE MILLION POINTS!

**7.** When you hit a rock and it splits in two, try to hit both of those fragments: they each give you twice as many points as the original big rock!



8. Whenever you see a white object, concentrate on avoiding it or shooting it down...



- *White spinners (big and small)* — Be sure to hit every one you can — if one lands, you lose a laser gun (when you lose them all, the game is over).



- *Pulsating guided missiles* — will seek out your active laser gun and blow it up on impact! If you can, get directly under a GM while it is correcting course, and **shoot it!** If the missile gets to the ground, sometimes it will home in on your laser, flying horizontally. If this happens, your only chance of escape is to go into HYPER SPACE! (move instantly to another place). When you press HYPER SPACE your laser





will immediately move to the left or right a random distance determined by the computer. The guided missile will attempt to follow you there, and you might have to go into HYPER SPACE more than once — and risk finding yourself under a falling rock!



- *Attack UFOs* — appear occasionally when your score is over 20,000 points. They sweep across the screen, aiming huge bombs at your active laser gun. The bombs fall slowly enough for you to move out of the way. Keep moving! Try to get directly beneath the UFO and shoot it down!



**9.** Do not shoot at falling rocks that are very close to your active laser, as the explosion may produce shrapnel and blow up your gun.

**10.** When you get good at ASTROSMASH, the game can go on for some time. If you want a break in the action, remember the “Interrupt Code” (press both yellow spots on the overlay at the same time).

Restart by pressing either Disc.



## RECORD BOOK

NAME

SCORE

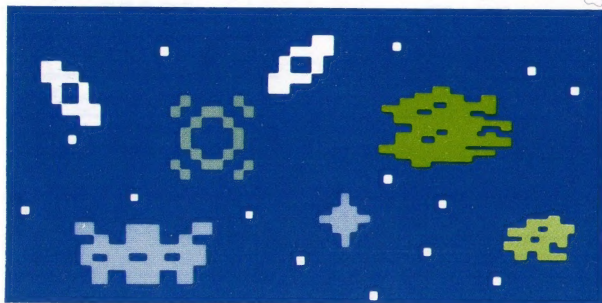
This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue lines, resembling notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

# RECORD BOOK

NAME

SCORE





### 90 DAY LIMITED WARRANTY

Mattel Electronics® warrants to the original consumer purchaser of any of its cartridges or cassettes that the product will be free of defects in material or workmanship for 90 days from the date of purchase. If defective, return the product along with proof-of-purchase to either the dealer from whom it was purchased or to: DISC Center. For more information, call collect: 416-252-1991.

This warranty gives you specific legal rights, and you may also have others which vary from province to province. Mattel Electronics is not responsible for damages resulting from accident, misuse or abuse.

